GAME BOY COLOR

KONAMI

ゲームボーイカラー専用カートリッジ

CGB-BY6J-JPN

RK228-J1

YU-GI-OH!

遊戯王 デュエルモンスターズ4 最強決闘者戦記

バトル オブ グレイト デュエリスト

―城之内デッキ―

COLOR 専用

取扱説明書

KONAMI

©高橋和希 スタジオ・ダイス/集英社・テレビ東京・NAS ©2000 KONAMI

安全にご使用していただくために・・・

警告

●疲れた状態での使用、連続して長時間にわたるご使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。

●ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。

●ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす場合があります。

●ゲーム中に手や腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。

●他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

●目の疲労や乾燥、異常に気が付いた場合、一旦ゲームを中止し、5～10分の休憩をとってください。

注意

●長時間ゲームをするときは、適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

このたびはコナミのゲームボーイカラー専用カートリッジ「遊戯王デュエルモンスターズ4 最強決闘者戦記～城之内デッキ～」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。ご使用になる前に必ず「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は再発行いたしませんので、大切に保管してください。

目次

操作方法 ―――― 02

ゲームの始め方 ―――― 03

初めからゲームをする ……… 03

続きからゲームをする ……… 04

メインメニュー ……… 04

モード説明 ―――― 06

キャンペーン ……… 06

たいせん ……… 09

トレード ……… 10

せいせき ……… 13

パスワード ……… 14

カードについて ―――― 15

モンスターカード ……… 16

族・召喚魔族・レベル・効果付きモンスター・融合

特殊カード ……… 21

まほうカード・トラップカード・ぎしきカード

デッキ編成 ―――― 25

デッキの組み立て方 ……… 28

デュエル ―――― 30

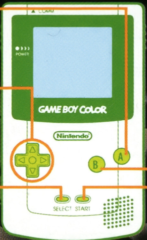
DM4のルール ……… 31

ゲームプレイ ……… 33

本品は「ゲームボーイカラー」専用のカートリッジです。
「ゲームボーイカラー」以外の本体では使用できません。

ゲームボーイカラー　ゲームボーイ　通信ケーブル対応

操作方法



Aボタン

コマンドやカードの決定

十字ボタン

カーソル移動、コマンドなどの選択

セレクトボタン

カーソル移動（タイトル画面のみ）

Bボタン

コマンドのキャンセル、前の画面に戻る、画面の切り替え（戦闘中）

スタートボタン

ゲーム開始（タイトル画面のみ）

特殊な操作方法

かばん画面

スタートボタン＋十字ボタン上下

カードの並び順（ソート方法）を切り替える

スタートボタン＋十字ボタン左右

20ページ（カード100枚）ずつページをめくる

セレクトボタン＋十字ボタン左右

かばん画面のままで、デッキへカードを出し入れする

デッキ画面

スタートボタン＋セレクトボタン＋Aボタン

デッキ内のカードを全てかばんに戻す

ゲームの始め方

初めからゲームをする

ゲームを最初からプレイします。タイトル画面で「はじめから」をセレクトボタンで選び、スタートボタンを押すと、メインメニュー画面が表示されます。

ゲームの初期化

すでにゲームをプレイしていて、セーブデータがある状態で「はじめから」を選択するとゲームを初めからやり直すことになります。「しょきか」するか訊かれますので、初期化する場合は「はい」を、やめる場合は「いいえ」を選んでください。

！ 初期化をすると今までのプレイデータを全て失ってしまいます。ご注意ください。

続きからゲームをする

本ゲームは自動的にセーブ/ロードが行われるシステムになっています。プレイ中、セーブデータは随時上書きされています。そして電源を入れるとセーブデータがロードされ、前回のプレイ状態からプレイを再開できるようになります。前回の続きからプレイする場合は、タイトル画面で「つづきから」を選んでスタートボタンかAボタンを押してください。メインメニュー画面が表示されます。

※「電池交換規定」「バッテリーバックアップのソフトについて」はP.36～37をご覧ください。

メインメニュー

タイトル画面で「はじめから」または「つづきから」を選択するとメインメニュー画面になります。プレイするモードを十字ボタン上下で選び、Aボタンで決定してください。

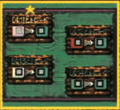
キャンペーン P.06

様々なキャラクター達とデュエルを行います。

たいせん P.09

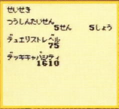
通信ケーブルを利用して、通信対戦ができます。

トレード P.10



通信ケーブルを利用して、カードの交換ができます。

せいせき P.13



対戦成績やデュエリストレベルを確認できます。

パスワード P.14

パスワードを入力すると、カードを獲得したり、新しい対戦相手が現れたりします。

モード説明

キャンペーン

エスパー絽場や梶木漁太などおなじみのキャラクター達とデュエルを行います。デュエルに勝つと、カード1枚を獲得することができます。負けても自分のカードを失うことはありません。

デュエルの舞台はいくつかのマップに分かれており、そのマップにいる各デュエリストに5回以上勝つと、次のマップに進むことができます。

童美野町1 エスパー絽場　梶木漁太　ダイナソー竜崎　シモン・ムーラン　インセクター羽蛾

▼

童美野町2 パンドラ　レアハンター　イシズ　人形

▼

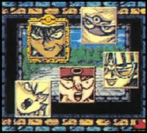
ボス ペガサス

▼

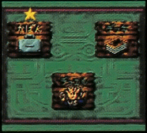
? ???????

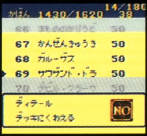
キャンペーンの進め方

1. メインメニューから「キャンペーン」を選びます。現在デュエルできるキャラクターが表示されますので、十字ボタン上下で対戦相手を選んでAボタンで決定してください。（勝ち進んで次のマップに行ける場合は、十字ボタン左右で画面が切り替わります。）



2. デッキを組み立てます。「かばん」には自分が所有するカードが、「デッキ」にはデュエルに使用するカードが入っています。かばんからカードを選び、「デッキにくわえる」でデッキの中に入れます。デッキの不必要なカードは「かばんにもどす」でデッキから取り除きます。この作業を繰り返し、40枚のカードでデッキを構成します。





3. デッキの準備ができたら「デュエル」を選び、デュエルを開始します。

デッキの組み立て方についての詳しい説明は、P.25からの「デッキ編成」をご覧ください。

通信プレイの準備

通信ケーブルの接続方法

●用意するもの

ゲームボーイシリーズの本体……………………………………2台
遊戯王デュエルモンスターズ4のカートリッジどれでも……2個
専用通信ケーブル…………………………………………………1本

●接続方法

1. それぞれの本体の電源スイッチがOFFの状態で、カートリッジを差し込みます。
2. 通信ケーブルを奥までしっかりと差し込みます。
3. それぞれの本体の電源スイッチをONにします。

通信プレイについてのご注意

次のような場合、誤作動することがありますので、正しく接続してご使用ください。誤作動をおこした場合、下記の点を確認の後、始めから操作し直してください。

●通信ケーブルが正しく接続されていない。
●ゲームの途中で、通信ケーブルを抜き差しする。
●本体に合った、専用通信ケーブルを使っていない。

※詳しくは、本体の取扱説明書をお読みください。

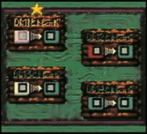
★たいせん

通信ケーブルを使用して対戦ができます。対戦はデッキキャパシティ（P.13参照）を決めて行います。ルールは通常のデュエルと同じです。デュエルに勝つと、カード1枚を獲得できます。負けても、カードを失うことはありません。

通信対戦のやり方

1. まず通信の準備をしてください。通信準備についてはP.08をご覧ください。
2. メインメニューから「たいせん」を選びます。たいせん画面が表示されますので、キャンペーンモードと同じく、「かばん」「デッキ」でデッキを組み立てます。
3. デッキの準備ができたら、デッキキャパシティを決めます。「500･700･1000･2000･9999」の5段階から選んでAボタンを押してください。デュエルがスタートします。
   この時、デッキのカードコストの合計が選んだデッキキャパシティを越えていたり、対戦相手と違うデッキキャパシティを選んでいたりすると通信エラーとなりデュエルできません。デッキを組み立て直すか、デッキキャパシティを選び直してください。

トレード



通信ケーブルを使用して、別売の遊戯王デュエルモンスターズⅠ・Ⅱ・Ⅲ・4（以下、DMⅠ・Ⅱ・Ⅲ・4）とカードの交換ができます。ただし、かばんにプレイヤーがデュエルで使用可能なカード（デッキコストの数値がプレイヤーのデュエリストレベル以下のカード）が50枚以上ないとトレードはできません。

DMⅠとトレード

遊戯王DMⅠとカードの交換ができます。ただし、遊戯王DM4のほうはカードナンバー1～365のカードしかトレードに使用できません。

DMⅡとトレード

遊戯王DMⅡとカードの交換ができます。ただし、遊戯王DM4のほうはカードナンバー1～720のカードしかトレードに使用できません。また、カードナンバー1～720のカードであっても、P.11の「DMⅡにトレードできないカード」に表記されているカードは交換できません。ご注意ください。

DMⅢとトレード

遊戯王DMⅢとカードの交換ができます。遊戯王DMⅢで使える全てのカードをトレードに使用できますが、コンストラクションのパーツカードをトレードしてしまうと消失してしまいます。ご注意ください。

DMⅡにトレードできないカード

以下のカードは、DMⅡとのトレードができません。

356 スーパー・ウォー・ライオン
360 ゼラ
364 カオス・ソルジャー
365 デビルズ・ミラー
374 ゲート・ガーディアン
380 青眼の究極竜
701 ダンシング・ソルジャー
702 ハングリーバーガー
703 千年原人
704 ローガーディアン
705 トライホーン・ドラゴン
706 エビルナイト・ドラゴン
708 コスモクイーン
709 チャクラ
710 クラブ・タートル
713 メテオ・ブラック・ドラゴン
715 キラー・パペット
716 ガルマソード
717 ジャベリンビートル
718 要塞クジラ
719 スカルライダー
720 闇と光の仮面

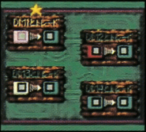
DM4とトレード

遊戯王DM4城之内・遊戯・海馬デッキの3種類とカードの交換ができます。遊戯王DM4で使える全てのカードをトレードに使用できますが、デッキ制限によって使用できないカードもありますのでご注意ください。

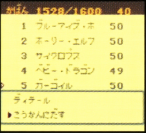
デッキ制限についての詳しい説明は、P.25からの「デッキ編成」をご覧ください。

トレードのやり方

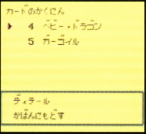
1. トレードに使うカートリッジに合わせて、「DMⅠとトレード」「DMⅡとトレード」「DMⅢとトレード」「DM4とトレード」のいずれかを選んでください。



2. トレードに出すカードを「かばん」から選びます。カードを選んでAボタンを押すと、カーソルがコマンドに移動しますので、「こうかんにだす」を選んで決定してください。「ディテール」でカード情報を確認できます。最高5枚まで選択可能です。



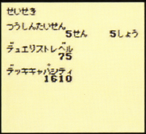
3. 「カードかくにん」で現在選ばれているカードを確認できます。トレードに出すのを止める場合は、そのカードを選んでAボタンを押すと、カーソルがコマンドに移動しますので、「かばんにもどす」を選んで決定してください。



4. 現在選ばれているカードでよければ、「カードこうかん」を選んでください。トレードが実行されます。

せいせき

プレイヤーのデュエルネーム、デュエリストレベル、デッキキャパシティなどが確認できます。また、十字ボタン左右で画面を切り替え、キャンペーンの対戦成績を確認できます。



用語説明

デュエリストレベル（最高値：255）

プレイヤーのデュエリストとしてのレベル。プレイヤーは、デュエリストレベルの数値以下のデッキコストのカードしか扱えません。そのため、強力なカードを持っていても、レベルが低いとデュエルに使うことができません。レベルはデッキキャパシティに比例して上がっていきます。

デッキキャパシティ（最高値：9999）

プレイヤーのデッキを組む能力。デッキに組み込む40枚のカードのデッキコストの合計が、デッキキャパシティを越えるとデュエルはできません。

デッキキャパシティは以下の方法で上がっていきます。

- キャンペーン…勝ち負けに関係なく5ポイントアップ
- 通信対戦………勝つと20ポイント、負けても10ポイントアップ
- トレード………1回すると2ポイントアップ

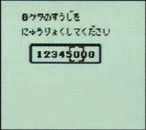
パスワード

遊戯王オフィシャルカードゲームの各カードの左下についている8桁の数字を入力することで、そのカードを獲得できます。またパスワードによっては新しいキャラクターとデュエルができるようになります。

DM4では、DMⅡのときのようにデッキキャパシティを消費することはありません。

パスワードの入力方法

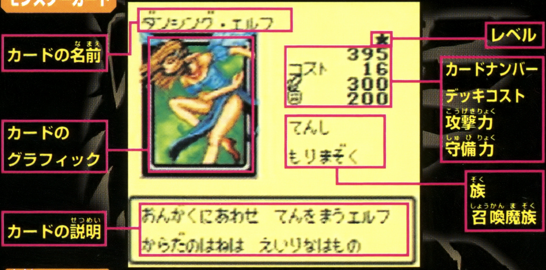
1. 十字ボタン左右で数字の位を選び、十字ボタン上下で数字を入力します。
2. 入力が完了したらAボタンを押してください。入力した数字でよければ「はい」を選んで決定してください。数字が正しければ、カードを獲得したり、新しいキャラクターが登場します。



カードについて

カードには「モンスターカード」と「特殊カード」があります。「ディテール」コマンドを選ぶとカードの説明などをが表示されます。

モンスターカード



特殊カード

モンスターカード

族

モンスターカードには20種類の種族があります。種族には得意・不得意地形があり（地形適応表参照）、攻撃力と守備力に影響を受けます。これを地形効果といい、数値が得意地形ではアップ（×1.3）、不得意地形ではダウン（×0.7）します。

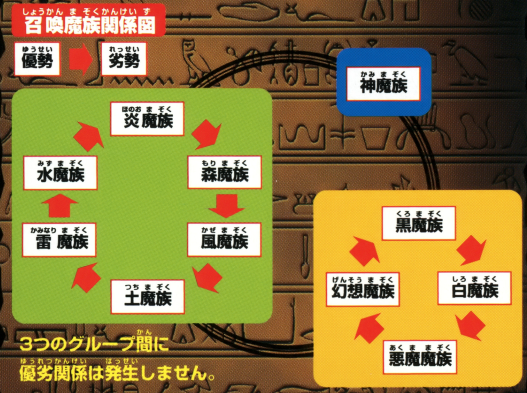
地形適応表

○····得意地形　×····不得意地形

種族 しゅぞく	森 もり	荒野 こうや	山 やま	草原 そうげん	海 うみ	闇 やみ
ドラゴン	−	−	○	−	−	−
まほうつかい	−	−	−	−	−	○
アンデット	−	○	−	−	−	−
せんし	−	−	−	○	−	−
じゅうせんし	○	−	−	○	−	−
けもの	○	−	−	−	−	−
ちょうじゅう	−	○	−	−	−	−
あくま	−	−	−	−	−	○
てんし	−	−	−	−	−	×
こんちゅう	○	−	−	−	−	−
きょうりゅう	−	○	−	−	−	−
はちゅうるい	−	−	−	−	−	−
さかな	−	−	−	−	○	−
かいりゅう	−	−	−	−	○	−
きかい	−	−	−	−	×	−
いかずち	−	−	○	−	○	−
みず	−	−	−	−	○	−
ほのお	−	−	−	−	×	−
がんせき	−	○	−	−	−	−
しょくぶつ	○	−	−	−	−	−

召喚魔族

モンスターカードには「召喚魔族」が割り当てられています。召喚魔族には優劣関係があり、デュエルに大きく影響します。優勢側が劣勢側に攻撃する場合（またはその反対の場合でも）、攻撃力・守備力に関係なく、優勢側が必ず勝ちます。



神魔族とは？

儀式で召喚されたモンスターカードの召喚魔族。全ての召喚魔族の優劣関係に影響されない優れた魔族。

レベル

モンスターカードには、そのカードの強さを表す「レベル」が記されています。レベルは星の数（0～12）で表されています。
モンスターカードを場に出すとき、そのレベルによって「いけにえ」が必要になります。

いけにえ

すでに場に出されているモンスターと引き替えにして、強いモンスターを場に出します。そのため、いけにえとなったモンスターは消滅します。

場に出すモンスターのレベル	必要ないけにえの数
★0～4	0
★5～6	1
★7～8	2
★9～12	3

いけにえのやり方

「69 サウザンド・ドラゴン」（レベル7）を場に出すには、いけにえとなるモンスターが2体必要です。

1. いけにえとなるモンスターを2体決めます。カードを選びAボタンを押すとコマンドが表示されますので、「いけにえ」を選びAボタンで決定してください。そのカードはいけにえとなり消滅します。
2. 次に、手札にある「サウザンド・ドラゴン」を選び、場に出します。

効果付きモンスター

モンスターカードの中には、場に出すと特殊な効果を発動できるものがあります。効果を持つモンスターは、ディテール画面の背景色が濃く、「カードの説明」部分に、どのような効果を持っているのか表記されています。

効果発動の条件

場に出されている効果付きモンスターは、どのターンにでも「こうか」コマンドを使うことができます。ただし、伏せ状態でなければ使えません。

効果の使い方

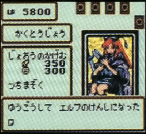
「402 モンスター・アイ」は相手の手札を覗いて、何を持っているのかがわかる効果を持っています。

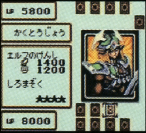
1. 「モンスター・アイ」を場に出し、コマンドで「こうか」を選びAボタンで決定します。
2. 効果が発動され、相手の伏せカードが何かわかるようになります。

融合

モンスターカード2枚を重ね合わせて、新たに1枚のモンスターカードを作り出すことができます。（融合によって誕生したカードはデュエル終了後には元の2枚のカードに戻ってしまいます。）
DM4では、場に出されているモンスターにだけでなく、手札のモンスターにもカードを重ねて融合することが可能です。

融合のやり方





1. 手札の「395 ダンシング･エルフ」を選び、場の「635 女王の影武者」の上に重ねて出します。
2. 2枚のカードが融合され、城之内デッキに入れることのできない「41 エルフの剣士」が誕生し、使うことができます。

「エルフの剣士」を誕生させるカードの組み合わせは、これだけではなく他にもたくさんあります。

融合における注意

融合で誕生したモンスターは、そのターンは行動できません。
しかし、融合は手札のモンスターを動かしたことになりませんので、それとは別にモンスターを場に出すことができます。
（ただし、融合失敗の場合は出すことはできません。）

特殊カード

まほうカード

魔法カードには、プレイヤーやカードに効果を与える「純粋魔法カード」、フィールドを変化させる「地形カード」、モンスターをパワーアップさせる「強化カード」の3種類があります。
魔法カードは使用するとすぐ効力を発揮します。

純粋魔法カード

自分のLPを回復させたり、相手の場のカードを全滅させたり、カードによって様々な効果を持っています。

341 天使の生き血
天使が自らを傷つけて、集めた血。LPを2000回復させる。

350 闇をかき消す光
まばゆい光で、フィールドのモンスターが全て見えるようになる。

地形カード

デュエルフィールドを変化させます。場のモンスターカードは敵味方の関係なく地形効果（P.16参照）の影響を受けますので、フィールドの変化により不利な形勢も逆転が可能です。

330 森
獣戦士・昆虫・植物・獣が得意なフィールドにチェンジ。

334 海
水のモンスター・雷は得意で、炎は苦手なフィールド。

強化カード

特定のモンスターカードの能力をパワーアップさせます。パワーアップさせることのできるモンスターカードは、各カードによって様々です。
強化カードは、既に場に出されているモンスターカードの上に重ねて出して使用し、そのモンスターカードの攻撃力・守備力を500ポイントアップさせます。

304 デーモンの斧
デーモンや獣戦士などは常に最高の力を発揮できる斧。

307 エルフの光
エルフ達がパワーアップできる、精霊の放つ聖なる光。

トラップカード

罠カードは相手の攻撃がある一定条件を満たしたとき、自動的に発動します。発動条件・効力はカードによって様々です。
罠カードは罠カード置き場（手札の左）に置かれます。発動後は消えてなくなります。また、発動条件が満たされずに使用されなかった場合でも、罠カードを置いた次のターンにはなくなってしまいます。

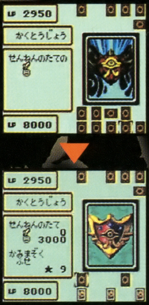
687 天狗のうちわ
火の粉や火炎地獄などの直接攻撃を相手に跳ね返す。

688 ジモッチによる副作用
回復系カードを使うと逆にダメージを受けてしまう。

ぎしきカード

3体のモンスターをいけにえに使い、儀式カードによって強力なモンスター1体を場に召喚できます。ただし、儀式によって誕生したカードはデュエルが終了すると元のモンスターカード3枚と儀式カード1枚に戻ってしまいます。
儀式カードは、場に特定モンスター1体（儀式カードによって決まっている）とモンスター2体（何でもよい）がある状態で、手札から出して使います。
DM4では、「ぎしきカード」は使用してもなくなりません。

儀式のやり方



1. 場に「296 ワンアイド・シールドドラゴン」があることを確認してください。まず、いけにえにするモンスターを2体決めます。カードを選びAボタンを押すとコマンドが表示されますので、「いけにえ」を選びAボタンで決定してください。そのカードはいけにえとなり消滅します。
2. 次に、手札にある「665 千年の盾の儀式」を選び、場に出します。儀式が行われ、「ワンアイド・シールドドラゴン」にかわり、「362 千年の盾」が現れます。

666 ヤマドランの儀式

マウンテン・ウォーリアーなどを生け贄に、3つ首竜を召喚する。

671 ゼラの儀式

ガーゴイル・パワードなどを生け贄に、凶悪な悪魔を召喚する。

特殊な儀式カード

儀式カードの中には、特定のモンスターカード3枚によって儀式を行うものがあります。

667 ゲート・ガーディアンの儀式

「371 雷魔神ーサンガ」「372 風魔神ーヒューガ」「373 水魔神ースーガ」をいけにえに、「374 ゲート・ガーディアン」を召喚します。

儀式時の注意

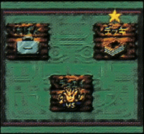
「ゲート・ガーディアンの儀式」のカードを使うときは、「いけにえ」コマンドを使用しないでください。場に3枚のカードがある状態で、手札から儀式カードを場に出すだけで儀式が行われます。

デッキ編成

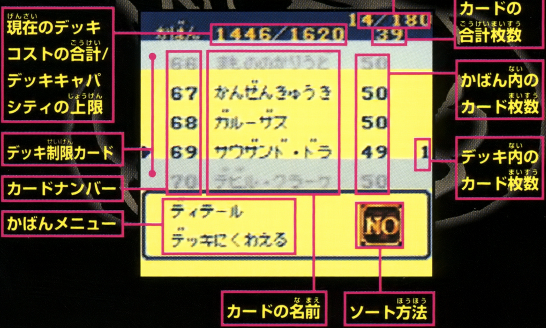
「かばん」にはプレイヤーの持っているカードが入っています。その中からデュエルに使う40枚のカードを選びます。この40枚のカードを「デッキ」と呼びます。

画面の見方

デュエルの前にデッキを組み立てます。「かばん」「デッキ」メニューを選ぶとそれぞれの画面が表示されます。

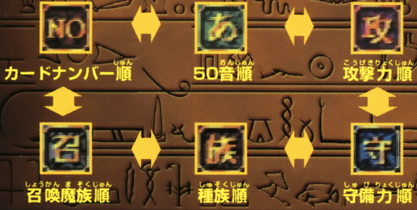


かばん

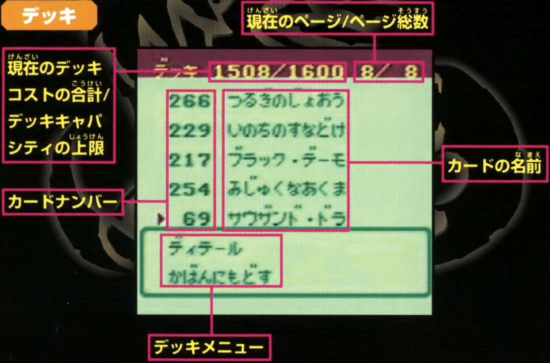


カードのソート方法

かばん画面において、スタートボタンを押しながら十字ボタン上下で、カードの並べ方を切り替えることができます。

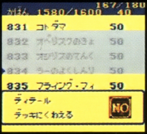


デッキ



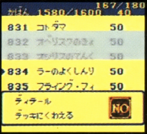
デッキ制限

遊戯王DM4では城之内･遊戯･海馬デッキの3種類のデッキごとに、制限のあるカードがあります。デッキ制限のあるカードは「かばん」で青色の帯で表示されていて、使用することはできません。



デッキの進化

デッキ制限のあるカードは基本的に使うことができませんが、マリクの力を得てデッキを進化させることができます。デッキを進化させるとデッキ制限のあったカードが使用できるようになる場合があります。「834 ラーの翼神竜」もデッキを進化させないと使うことはできません。マリクの力を得るには、ペガサスを5回倒しましょう。

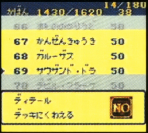


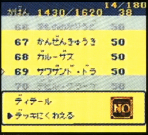
レベル制限

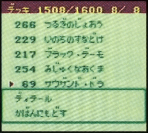
デュエリストレベルより低いカードを使うことはできません。かばん画面で「ディテール」を選んでも、カードのグラフィックはグレーで表示され、カードの説明も見ることができません。(P.13参照)

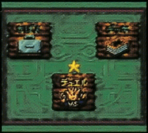
★デッキの組み立て方

1. かばん画面で、デッキに入れるカードを選び、カーソルを合わせAボタンを押します。
2. カーソルがかばんメニューに移動します。「ディテール」でカードの情報を見ることができます。このカードでよければ「デッキにくわえる」を選んで、Aボタンを押してデッキに入れてください。
3. デッキに入れたカードは、デッキ画面で確認できます。デッキ内のカードをかばんに戻す場合は、戻したいカードを選び、デッキメニューの「かばんにもどす」でデッキから外します。
4. 1～3の作業を繰り返し、デュエルに使う40枚のカードを決定してください。
5. デッキの準備が出来たら「デュエル」を選んでデュエルを開始します。デッキ内のカードが40枚に満たなかったり、40枚のカードのデッキコストの合計がデッキキャパシティの上限を越えていたりすると、デュエルを開始できませんのでご注意ください。









デッキ編成時の注意

●デッキに入れられるカード（デュエルに使用できるカード）は、カードのデッキコストの数値がプレイヤーのデュエリストレベル以下でデッキ制限のないカードです。
●同一カードは3枚までしかデッキに入れられません。また、1枚しか入れられないカードもあります。

デッキに1枚しか入れられないカード

17 封印されし者の右足
18 封印されし者の左足
19 封印されし者の右腕
20 封印されし者の左腕
21 封印されしエクゾディア
56 ラーバモス
57 グレートモス
67 究極完全態グレートモス
72 進化のまゆ
278 プチモス
336 ブラック・ホール
337 サンダー・ボルト
348 光の護封剣
356 スーパー・ウォー・ライオン
357 ヤマドラン
360 ゼラ
362 千年の盾
364 カオス・ソルジャー
365 デビルズ・ミラー
374 ゲート・ガーディアン
380 青眼の究極竜
657 巨大化
701 ダンシング・ソルジャー
702 ハングリーバーガー
702 千年原人
704 ローガーディアン
705 トライホーン・ドラゴン
706 エビルナイト・ドラゴン
708 コスモクイーン
709 チャクラ
710 クラブ・タートル
715 キラー・パペット
716 ガルマソード
717 ジャベリンビートル
718 要塞クジラ
719 スカルライダー
720 闇と光の仮面
721 マジシャン・オブ・ブラック・カオス
731 サクリファイス
734 サウザンド・アイズ・サクリファイス
781 洗脳－ブレイン・コントロール
784 心変わり
785 増殖
789 強欲な壺
832 オベリスクの巨神兵
833 オシリスの天空竜
834 ラーの翼神竜
894 大嵐

デュエル

画面の見方

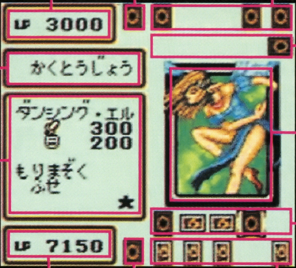
相手のLP

相手の罠カード

相手の手札

現在の地形

相手の場札



選んでいるカードの情報

- カードの名前
- 攻撃力
- 守備力
- 召喚魔族
- カードの状態*
- レベル

選んでいるカードのグラフィック

自分の場札

自分のLP

自分の罠カード

自分の手札

＊カードの状態

・「ふせ」表示
自分の場札のみ、伏せ状態の場合に表示されます。

・パワーレベル（－1～2）
魔法カードなどにより、パワーアップ（ダウン）した場合に表示されます。アップは2段階まで、ダウンは1段階までです。

操作できるカード

操作できないカード

攻撃態勢のカード

守備態勢のカード

DM4のルール

DM4におけるデュエルのルールは、「OCGエキスパートルール」と「原作SEルール」に対応したオリジナルルールです。

勝敗条件

・相手のLPを先に0にした方が勝ちです。
・デッキのカードを使い切り、ターンの始めに手札に補充できなかった時点で負けです。
・エクゾディアシリーズ（カードナンバー17〜21）を5枚全て手札内に揃えた時点で勝ちです。

デュエルに勝つと、カード1枚を獲得できます。
負けてもカードを失うことはありません。

基本ルール

・LPはお互い8000ポイントから始まります。
・デュエルはターン制で行われ、攻撃権が交互に移動します。
・各ターンにモンスターカードは手札から1枚しか場に出せません。魔法カードは何枚でも使用可能です。
・各ターンに必ず場にカードを出したり、場札に指示を与える必要はありません。何もせずにターンを終えることも可能です。
・各ターンの始めに手札に補充されるカードは1枚だけです。手札に5枚揃っている場合は補充されません。

・モンスターカードは場に出されたときは伏せられた状態になっており、指示を与えた時点で表になります。ただし、「しゅび」を指示した場合は伏せられた状態のままです。
・伏せ状態のカードは、攻撃を受けた時点で表向きになります。一度表向きになったカードは、そのデュエルが終了するまで表向きのままです。

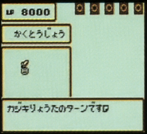
戦闘の判定

攻撃を行ったときの判定は以下に基づきます。（A側のターン時）

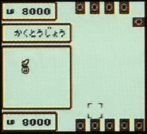
A：攻撃 攻撃力	＞	B：攻撃 攻撃力	Bのカードが消滅 BのLPが数値の差だけ減る
A：攻撃 攻撃力	＝	B：攻撃 攻撃力	A・B両方のカードが消滅 A・B両方のLPは変化なし
A：攻撃 攻撃力	＜	B：攻撃 攻撃力	Aのカードが消滅 AのLPが数値の差だけ減る
A：攻撃 攻撃力	＞	B：守備 守備力	Bのカードが消滅 BのLPは変化なし
A：攻撃 攻撃力	＝	B：守備 守備力	現状維持でA・B両方のカード・LPとも変化なし
A：攻撃 攻撃力	＜	B：守備 守備力	Aのカードは変化なし AのLPが数値の差だけ減る

ゲームプレイ

デュエルを開始します。この時、デッキに40枚カードが揃っていない場合などはデュエルを開始できませんので、もう一度デッキ編成をやり直してください。



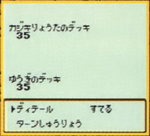
1. 先攻・後攻がランダムに決定され、デュエルがスタートします。5枚のカードが手札として表示され、カーソルをカードに合わせると、カードの能力とグラフィックが表示されます。このデュエル画面でBボタンを押すと画面が切り替わり、メニューが表示されます。



2. 手札からカードを選び、Aボタンで決定します。モンスターカードを選んだ場合は、置く場所にカーソルを移動させAボタンを押してください。特殊カードを選んだ場合は、それぞれの効果が発動します。（特殊カードについてP.21参照）
3. 場のモンスターカードに指示を与えます。指示するカードを選んでAボタンを押してください。場札コマンドが表示されますので、コマンドを選びAボタンで決定してください。

デュエルメニュー

ディテール



デュエル画面で、自分のカードや相手の表向きのカードにカーソルを合わせてAボタンを押したとき、そのカードの詳細画面を見ることができます。

すてる

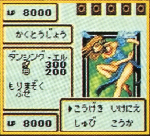
デュエル画面で、自分の手札にカーソルを合わせてAボタンを押したとき、そのカードを捨てることができます。

ターンしゅうりょう

自分のターンを終了します。

※指示可能なカード全てに指示を与えても、自動的にターンは終了しません。また指示可能なカード全てに指示を与えていなくても、メニューを選んでターンを終了することができます。

場札コマンド



こうげき

カードに攻撃態勢をとらせます。

しゅび

カードに守備態勢をとらせます。

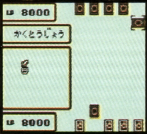
いけにえ

強力なモンスターを場に出すためのいけにえにします。いけにえにすると、そのモンスターは消滅してしまいます。

こうか

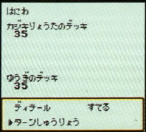
効果付きモンスターの特殊能力を発動させます。ただし、伏せ状態でないと使用できません。

4. 「こうげき」を指示した場合は、カーソルを攻撃したい相手の場札に合わせ、Aボタンを押してください。相手の場札がない場合は、「こうげき」を選ぶと相手を直接攻撃し、LPを減らします。



プレイヤーの行動「場にモンスターカードを出す」「特殊カードを使う」「場のモンスターカードに指示を与える」はどの順番で行っても構いません。ただし、儀式などのように順番が決まっているものもあります。

5. 全ての行動を終えたらターンを終了します。Bボタンを押してデュエルメニュー画面を開き、「ターンしゅうりょう」を選んでください。攻撃権が移動し、相手のターンが始まります。



1～5の作業を繰り返しデュエルを進め、勝敗条件（P.31参照）を満たした時点でデュエルが終了となります。

●電池交換規定

「カセット内蔵バッテリーバックアップ用電池交換について」

1. 取扱説明書の注意書きにしたがい、正常な状態で使用した上で内蔵電池が切れた場合以下の規定にもとづき電池交換をいたします。尚、商品をお送りいただく前に、必ず電話連絡をお願いいたします。
   (1) 発売日より1年間は無償にて電池交換いたします。
   (2) 発売日より1年が経過した場合の電池交換は有償交換となります。

2. 発売日より1年間以内でも次の場合は有償となります。
   (1) 使用上の誤り、不当な修理や改造による電池消耗。
   (2) お買い上げ後の移動、輸送、落下などによる電池消耗。
   (3) 火災、地震、風水害、落雷、その他天災地変、公害、塩害、異常電圧などによる電池消耗。

3. カセット内蔵電池の消耗、交換時には記憶していた内容が消失します。その内容および、このソフトを使用したことによる損害、逸失利益または第三者からのいかなる請求においても、当社は一切その責任を負いませんのであらかじめご了承ください。

4. 上記内容にもとづく電池交換は日本国内においてのみ有効です。上記内容についてご不明な点等がございましたら コナミ カスタマーサポートセンターにご連絡ください。

修理依頼先：　コナミ カスタマーサポートセンター

〒106-0032 東京都 港区 六本木 1-4-30

TEL 03-3586-5735

「ナンバー・ディスプレイ」を利用しています。

営業時間：月曜日～金曜日（祝日は除く）午前9時～午後7時まで。
電話番号はお間違えないようにお願いいたします。上記連絡先は予告なく変更される場合がありますのでご注意ください。

※商品をお送りいただく前に、必ず電話連絡をお願いいたします。

●バッテリーバックアップのソフトについて

・このカートリッジ内部には、ゲームの成績や途中経過をセーブ（記録）しておくバッテリーバックアップ機能がついています。むやみに電源スイッチをON/OFFしたり、本体の電源をいれたままでカートリッジの抜き差しをすると、セーブされていた内容が消えてしまうことがありますのでご注意ください。

・カートリッジの分解や改造、取扱説明書に指定されている任天堂製本体装置以外の機器を使用してのソフト内容の変更、改造、改ざんは絶対にしないでください。故障やデータ消失の原因となり、商品に関する修理やサービスが受けられない場合があります。

・いったん消えてしまったデータの復元はできません。また消失したデータに関しては理由の如何にかかわらず弊社は一切の責任を負いかねます。

本ゲームソフトの著作権は弊社（コナミ）が所有しております。

The copyrights of this game belong to KONAMI CORPORATION.

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.
本品は日本国内だけの販売および使用とし、また商業目的の賃貸は禁止されています。

機器の取り扱いについて・・・

⚠ 警告

●運転中や歩行中の使用、航空機内や病院など使用が制限または禁止されている場所での使用は絶対にしないでください。事故やけがの原因となります。

⚠ 注意

●カートリッジはプラスチックや金属部品が含まれています。燃えると危険ですので、廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。

＜使用上のおねがい＞

●極端な温度条件下での使用や保管、および強いショックを避けてください。また、分解や改造をしないでください。
●使用後は必ず電源スイッチをOFFにしてください。
●端子部に触れたり、水に濡らすなど、汚さないでください。

ゲームボーイは任天堂の登録商標です。

コナミ株式会社

〒105-6021 東京都港区虎ノ門4-3-1

●商品に関するお問い合わせは●
お客様相談室 コナミホットライン
TEL03-3586-1573
ゲーム攻略方法、裏技等に関するご質問にはお答えできません。
「ナンバー・ディスプレイ」を利用しています。 営業時間：月曜日～金曜日（祝日を除く）午前9時～午後7時まで

●故障に関するお問い合わせは、お買い求めのお店もしくは下記まで●
コナミカスタマーサポートセンター
TEL03-3586-5735
〒106-0032 東京都港区六本木1-4-30
「ナンバー・ディスプレイ」を利用しています。 営業時間：月曜日～金曜日（祝日を除く）午前9時～午後7時まで

最新情報満載、コナミのホームページ http://www.konami.com

eコマースはコナミスタイルドットコム http://www.konamistyle.com

KONAMI GOLDNET　KONAMIの無料メール配信サービス登録ページ http://www.goldnet.konami.co.jp/

最新情報はコナミテレホンサービス（毎月2･4月曜 内容一新）：東京03-3436-2277 大阪06-6455-0477
電話はお間違えのないようにお願いします。上記連絡先は予告なく変更される場合がありますのでご注意ください。

KCE Japan　制作：KCE Japan,Inc.(EAST)　http://www.kcej.com

"KONAMIロゴ", "KONAMI","デュエルモンスターズ","最強決闘者戦記","バトル オブ グレイト デュエリスト" and "城之内デッキ" are trademarks of KONAMI CORPORATION.